NES-GD-NOE

THE GUARDIAN LEGEND ★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spiekassette THE GUARDIAN LEGEND* für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

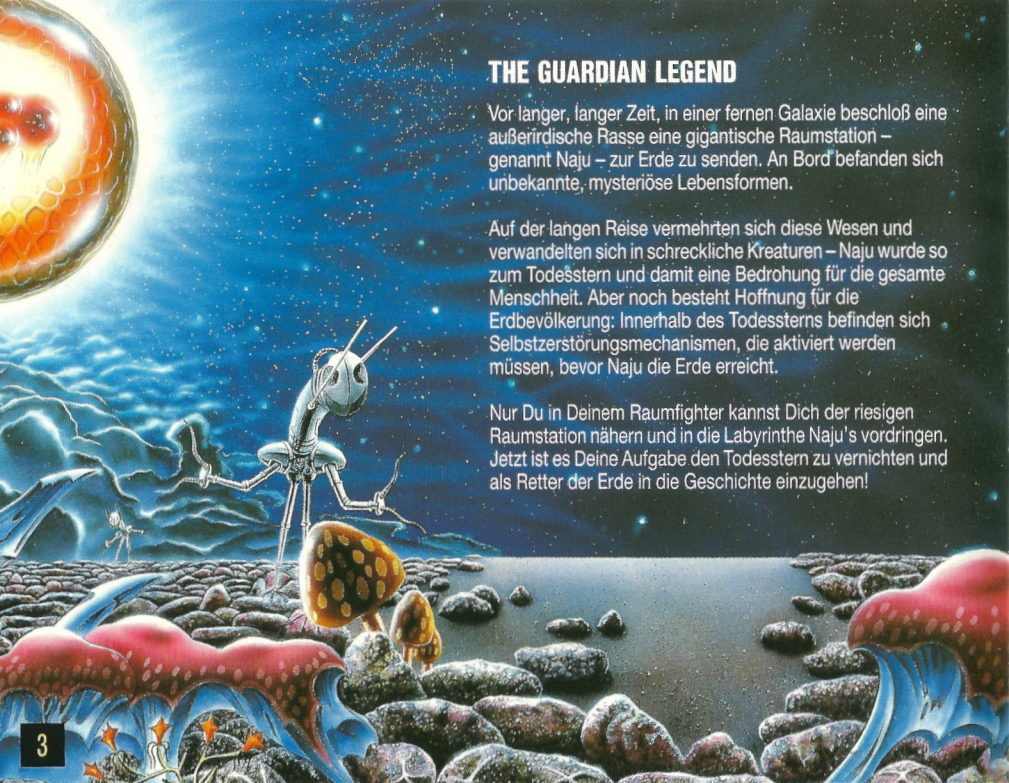
Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich druchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben wirst. Heb' Dir dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollten weder übermäßiger Hitze, noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassetten auf Verunreinigungen, bevor Du diese in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigungen vor.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd.
*The Guardian Legend is a trademark of IREM Corp.
© 1988 IREM Corp. and COMPILE.
Licensed from IREM Corp.

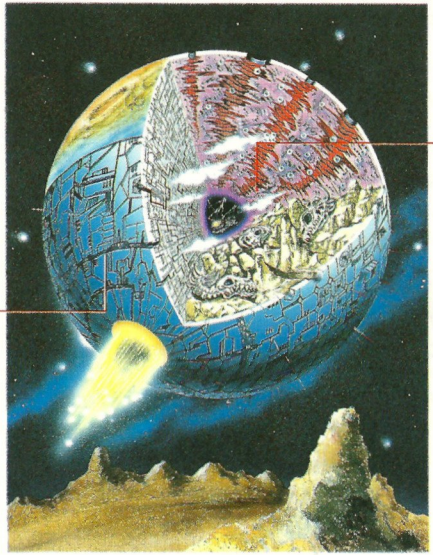


THE GUARDIAN LEGEND

Vor langer, langer Zeit, in einer fernen Galaxie beschloß eine außerirdische Rasse eine gigantische Raumstation – genannt Naju – zur Erde zu senden. An Bord befanden sich unbekannte, mysteriöse Lebensformen.

Auf der langen Reise vermehrten sich diese Wesen und verwandelten sich in schreckliche Kreaturen – Naju wurde so zum Todesstern und damit eine Bedrohung für die gesamte Menschheit. Aber noch besteht Hoffnung für die Erdbevölkerung: Innerhalb des Todessterns befinden sich Selbstzerstörungsmechanismen, die aktiviert werden müssen, bevor Naju die Erde erreicht.

Nur Du in Deinem Raumfighter kannst Dich der riesigen Raumstation nähern und in die Labyrinthe Naju's vordringen. Jetzt ist es Deine Aufgabe den Todesstern zu vernichten und als Retter der Erde in die Geschichte einzugehen!

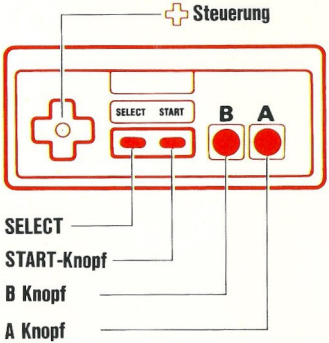


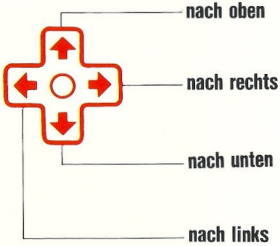
Das Verlies: Innerhalb von Naju gibt es mysteriöse Korridore, die von den großen, schrecklichen Lebewesen geschaffen wurden.

Das Labyrinth: Die äußeren Irrgärten auf der Oberfläche von Naju bestehen aus Gängen und Räumen.

BEDIENUNGSELEMENTE

Controller 1
Controller 2 wird nicht gebraucht





Steuerung

Kontrolliert die Richtung des Spielers und der Geschosse. Einige Waffen können in mehrere Richtungen feuern.

START-Knopf

Durch Drücken des Startknopfes beim Titelbildschirm, kannst Du ein neues Spiel beginnen, oder mit Deinem Codewort ein bereits begonnenes Spiel wiederaufnehmen.
Mit dem Startknopf kann man auch während des Spiels eine Pause einlegen.

SELECT-Knopf

Drücke Select, um während des Spiels zwischen dem Haupt - und dem Nebenbildschirm zu wechseln.
Den Selectknopf kannst Du auch benutzen, um "Start" oder "Password Continue" am Anfang des Spiels zu wählen.

A Knopf

Hiermit wird die vom Unterbildschirm ausgewählte Waffe abgefeuert.

B Knopf

Er feuert die normale Waffe. Mit ihm kannst Du Nachrichten im Spiel durchblättern.

WIE WIRD GESPIELT?

Aktiviere 10 Sicherheitseinrichtungen innerhalb des Verlieses, um Naju zu zerstören. Du wirst Außerirdische in den Labyrinthen und Korridoren des Verlieses bekämpfen müssen. Versuche die Eingänge der verschiedenen Korridore durch Anschauen der Landkarte des Nebenbildschirmes zu lokalisieren.

Deine wichtigste Waffe hat unbegrenzte Feuerkraft. Für Dauerfeuer mußt Du den B Knopf gedrückt halten. Deine anderen Waffen (sie liegen auf der Oberfläche von Naju verstreut) sind durch Dein "Power Chip"-Maximum und die Anzahl "Power Chips", die Du hast, begrenzt. Einige Waffen benötigen mehr Power Chips als andere.

Einige der Außerirdischen lassen Gegenstände-sogar Power Chips-fallen, wenn sie vernichtet werden. Du kannst diese Gegenstände aufheben, indem Du über sie gehst oder fliegst. Einige der heruntergefallenen Gegenstände müssen gesprengt werden, bevor Du sie aufheben kannst. Erforsche soviel wie möglich. Naju ist groß und es gibt eine ganze Menge zu entdecken.

LABYRINTH

Die Oberfläche von Naju ist ein Labyrinth, das aus Gängen und Räumen besteht. Du kannst in diesem Labyrinth Gegenstände, Waffen Deiner Wahl und wichtige Informationen erhalten. Falls Du Schlüssel erhältst, kannst Du Zugang zu verschiedenen Teilen des Labyrinths erlangen.

VERLIES

Es gibt Korridore, die in tiefe Verliese im Inneren Najus führen. Wenn Du das Mastermonster am Ende jedes Korridors killst, wird entweder ein Teil des Sicherheitssystems aktiviert oder Du erhälst einen Schlüssel. Die blinkenden Lichter auf der Landkarte sind die Eingänge zu den Korridoren. Beseitige alle Mastermonster, um Naju zu zerstören und die Erde zu retten.

GAME OVER

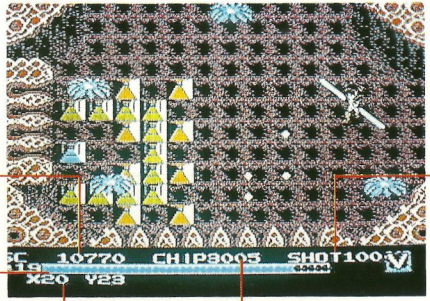
Wenn Deine Lebenslinie auf Null kommt, ist das Spiel vorbei.

WIE DU WEITERSPIELEN KANNST

Um ein Codewort zu erhalten, mußt Du im Labyrinth nach einem Zimmer suchen, in dem eine freundliche blaue Kreatur lebt. Wenn Du dieses Zimmer betrittst, wird sie Dich auffordern eine Deiner Waffen unbrauchbar zu machen, um dafür ein Codewort zu erhalten. Wenn Du eine bestimmte Waffe unschädlich machen willst, drücke Select, um auf den Nebenbildschirm zu wechseln und benutze die Steuerung, um den Waffencursor nach "None" zu bewegen. Wenn Du jetzt noch einmal auf Select und danach auf den A Knopf drückst, erhälst Du Dein neues Codewort. Schreibe das Codewort auf. Wenn Du mit dem Spiel weitermachen willst nachdem Du es abgeschaltet hast, drücke den Startknopf am Titelbildschirm, wähle "Password Continue" mit der Steuerung und drücke Start. So kannst Du Dein Codewort eingeben und das angefangene Spiel weiterspielen.

HAUPT-UND NEBENBILDSCHIRM

Hauptbildschirm:



Dein Punktestand

Lebenskraft

Augewählte Waffe und Anzahl der restlichen Schüsse

Die X/Y Koordinaten Deines jetzigen Standortes

Anzahl der verfügbaren Chips

NEBENBILDSCHIRM

gibt folgende Informationen:

Anzahl der Schußmöglichkeiten der Optionswaffen (begrenzt durch die Anzahl der Chips)

Gerade ausgewählte Waffe

Punktezahl

Schlüssel

Höchstzahl der zu tragenden Chips

Lebenskraft (Energie)

Anzahl der Chips

Standort des Spielers (X/Y Koordinaten)

Angriffskraft

Schildstärke

Landkarte des Labyrinths

Kraft der im Spiel befindlichen, gewählten Waffen

Liste der verfügbaren, zur Auswahl stehenden Waffen

Anzahl der Chips, die gebraucht werden, um die Waffe zu benutzen

DER HÜTER

Er ist ein hochentwickelter Flugroboter. Er kann zwei verschiedene Gestalten annehmen, je nachdem welches Gebiet von Naju gerade erforscht wird.

Menschliche Gestalt: Der Hüter benutzt diese Form, um die Labyrinthe zu erforschen.

Kämpfergestalt: Wenn der Hüter ein Verlies betritt, verwandelt er sich in ein Kampfflugzeug.

Die Schutzschilder sind automatisch und können durch Teile verstärkt werden, die man auf der Oberfläche der fremden Welt findet.

OPTIONSWAFFEN

Jede Waffe besitzt andere Fähigkeiten. Experimentiere mit den verschiedenen Waffen, um herauszufinden, welche in den verschiedenen Situationen am besten wirkt.

MultiBullets: Feuert Kugeln in die Richtung, in die Du schaust.

Back Fire: Feuert Kugeln nach links und nach rechts hinter den Hüter.

Area Blaster: Feuert "unaufhörlich" Kugeln auf die Feinde.

Repeller: Feuert routierende Kugeln in die Richtung, in die Du schaust.

Wave Attack: Feuert eine Energiewelle vor den Hüter. Du kannst die Welle in den Gängen "rütteln".

Bullet Shield: Kugeln fliegen wie ein Schild um den Hüter herum.

Grenade: Diese können in verschiedene Richtungen geworfen werden.

Fireball: Diese Wafffe durchdringt die meisten Feinde und verbrennt sie dabei.

Hyper Laser: Ein sehr kraftvoller Laserstrahl. (Diese Waffe kannst Du im Labyrinth nicht gebrauchen.)

Saber Laser: Eine-wie ein Stab geformte-Waffe, die in die Richtung sticht, in die Du schaust.

Cutter Laser: Ein Saber Laser erscheint links und rechts von Dir.

Enemy Eraser: Dieser wird alle Feinde auf dem Bildschirm durch einen gewaltigen Lichtblitz töten.

Deine normale Waffe und Deine Optionswaffen werden durch die aufgestöberten Gegenstände auf der Oberfläche von Naju geladen.

GEGENSTÄNDE

Energy Tank: Füllt Energie bis zum Maximum.

Blue Lander: Erhöht die maximale Energie und ersetzt einige Energie.

Red Lander: Erhöht das Maximum an Power Chip.

Gun: Erhöht Angriffskraft.

Power Heart: Füllt teilweise Energie.

Blue Chip: Gibt 20 Power Chips.

Red Chip: Gibt 50 Power Chips.

Blue Pyramid: Zeigt einen Eingang zu den verschiedenen Passagen und Räumen. (Benutze Deine Waffen zum Durchbruch).

DIE FEINDE

Shield: Erhöht die Verteidigungskraft.

Consecutive firing: Stärkt Deine Standardwaffe.

Yellow Pyramid: Wenn Du diese zerstörst, wird Deine Punktzahl erhöht.

Zibzub

Red Pyramid: Unzerstörbar

Green Pyramid: Wenn Du etwas tust, wird sie sich in eine "Blue Pyramid" verwandeln.

Crawdaddy

Eyegore

Optomon

Grimgrin

Bombarder

Teramute

Fleepa

Clawbot

BEMERKUNGEN:

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50. 8754 Großostheim Deutschland

Printed in Japan